Niveau(x) d'enseignement: 3 Numéro EDUQ : 8270509
Centre d'intérêt: 751

Fall, Khadiyatoulah.

La bande dessinée : les éléments constitutifs / Khadiyatoulah Fall, Hélène Samson. -- Chicoutimi : Université du Québec à Chicoutimi, 1982.
49, [1] f. : ill. ; 28 cm. -- (Publication / PPMF-UQAC)

Bibliographie: f. [50].

Cote Dewey: 372.6'044/F194b Cote LC: LB/1577/.F

Descripteur(s): *Français (Langue) *Bande dessinée *Matériel didactique *Primaire (Niveau)

Premier volet d'une étude destinée à l'enseignant du primaire, ce document délimite les différents éléments constitutifs de cette forme de langage qu'est la bande dessinée; il renseigne en outre sur les fonctions assumées par chacun de ces éléments. L'ouvrage comprend quatre parties: 1. Définition de la bande dessinée; 2. Eléments constitutifs (scénario, personnages, texte, image); 3. Techniques de prise de vue (plan, mouvement, angles); 4. La séquence. Le but avoué de l'entreprise est de favoriser le développement chez l'enseignant d'un esprit analytique et critique à l'égard de la bande dessinée et de ses multiples possibilités.

Type de document: d
Notice(s) connexe(s): 8270510
Financement: Bénéficiaire - Université du Québec à Chicoutimi
Organisme(s) source(s) - MEQ - DGERU
Programme(s) de subvention - PPMF
Auteur de l'analyse: ar

E D U Q 8270509

# LA BANDE DESSINÉE :
# LES ÉLEMENTS CONSTITUTIFS

KHADIYATOULAH FALL
HÉLÈNE SAMSON

PUBLICATION P.P.M.F.
Université du Québec à Chicoutimi
MAI 1982

E D U Q 8270509

# LA BANDE DESSINÉE : LES ÉLÉMENTS CONSTITUTIFS

KHADIYATOULAH FALL
HÉLÈNE SAMSON

PUBLICATION P.P.M.F.
Université du Québec à Chicoutimi
MAI 1982

## REMERCIEMENTS

La collaboration de plusieurs agents a rendu ce document possible. La Direction générale de l'enseignement supérieure du Québec en permit le démarrage grâce à une subvention au PPMF (Programme de perfectionnement des maîtres de français) de l'Université du Québec à Chicoutimi. Des enseignantes de l'école Jean XXIII de Kénogami acceptèrent d'ouvrir les portes de leurs classes pour l'expérimentation de quelques activités. Différents praticiens du milieu scolaire (enseignants, conseillers pédagogiques, directeurs d'école) de même que des collègues de l'équipe PPMF primaire de Chicoutimi suggérèrent des pistes d'activité très intéressantes lors de leur participation à un stage de formation en didactique du français à l'Université du Québec à Chicoutimi.

A tous ces collaborateurs et particulièrement à Zéal Bergeron de l'équipe PPMF primaire de Chicoutimi, nous adressons nos chaleureux remerciements.

TABLE DES MATIERES


| | Page |
|---|---|
| INTRODUCTION ..... | 3 |
| 1. DEFINITION DE LA BANDE DESSINEE ..... | 4 |
| 2. ELEMENTS CONSTITUTIFS D'UNE BANDE DESSINEE ..... | 6 |
| 2.1 Le scénario ..... | 6 |
| 2.2 Le cadre du scénario: le temps et l'espace ..... | 7 |
| 2.3 Les personnages ..... | 8 |
| 2.4 Le texte ..... | 8 |
| 2.4.1 Le dialogue | 9 |
| 2.4.2 Les commentaires ou récitatifs | 15 |
| 2.5 L'image ..... | 19 |
| 2.5.1 La vignette | 19 |
| 2.5.2 La bande | 23 |
| 2.5.3 La planche | 26 |
| 3. TECHNIQUES DE PRISES DE VUE ..... | 28 |
| 3.1 Le plan ..... | 28 |
| 3.1.1 Les plans généraux ou plans d'ensemble | 28 |
| 3.1.2 Les plans moyens | 30 |
| 3.1.3 Les plans américains | 31 |
| 3.1.4 Les plans rapprochés | 31 |
| 3.1.5 Les premiers plans | 32 |
| 3.1.6 Les gros plans | 32 |
| 3.1.7 Les très gros plans | 33 |
| 3.2 Le mouvement ..... | 33 |
| 3.2.1 Les travellings | 33 |
| 3.2.2 Les panoramiques | 35 |
| 3.2.3 Le champ/contre champ | 36 |
| 3.3 Les angles de prise de vue ..... | 37 |
| 3.3.1 L'angle normal | 37 |
| 3.3.2 La plongée (prise de vue de haut en bas) | 38 |
| 3.3.3 La contre-plongée (prise de vue de bas en haut) | 38 |
| 3.3.4 L'angle oblique ou cadrage penché | 39 |

4. LA SEQUENCE ..... 4[illegible]

4.1 Le plan autonome (ou insert) ..... 40
4.2 Le syntagme descriptif ..... 41
4.3 Le syntagme alterné ..... 44
4.4 La scène ..... 45
4.5 La séquence ordinaire ..... 47
4.6 La séquence par épisodes ..... 49

BIBLIOGRAPHIE ..... 50

# INTRODUCTION

Les pistes de travail sont multiples lorsqu'il s'agit d'utiliser la bande dessinée dans l'enseignement d'une langue. En plus du travail de développement de la performance linguistique, la bande dessinée peut contribuer à orienter l'élève vers une meilleure compréhens[illegible] du récit (sa structure, son fonctionnement); elle permet également de découvrir les réseaux de relations possibles entre les signes iconiques (visuels) et les signes linguistiques (verbaux). Les élèves ont trop souvent tendance à regarder la bande dessinée comme un simple divertissement, alors qu'ils ont entre les mains un outil de formation d'une valeur inestimable. Il est possible de tirer pleinement profit de cet instrument en l'intégrant dans un ensemble d'activités pédagogiques qui lui conféreraient un double pouvoir: un pouvoir récréatif et un pouvoir éducatif.

Le présent document est la première partie d'un travail de recherche sur la bande dessinée, réalisé au P.P.M.F. de l'Université du Québec à Chicoutimi. Cette partie du travail délimite les différents éléments constitutifs de cette forme de langage et elle renseigne également sur les fonctions assumées par chaque élément.

Nous pensons que les types d'informations que nous amenons développeront chez l'enseignant un esprit analytique, voire même critique à l'égard de la bande dessinée. Il pourra rapidement dégager les éléments qui y sont principalement en jeu et distinguer les codes les plus travaillés.

## 1. DEFINITION DE LA BANDE DESSINEE.

Le spécialiste de la bande dessinée Fresnault-Deruelle définit ce système sémiotique comme:

> "La mise en forme, au moyen d'un ensemble de relations image/texte caractérisées par l'utilisation originale des ballons, d'une histoire dont on a retenu les éléments les plus spectaculaires. Ajoutons que l'enchaînement des vignettes est étudié en fonction d'un rythme à créer (suspens)." (1)

Le même auteur complète sa définition dans un ouvrage ultérieur:

> "Dans son acception moderne, "narration figurative" désigne grosso modo la bande dessinée telle qu'on la connaît et la pratique aujourd'hui, c'est-à-dire cette production vouée à la suggestion du mouvement (et non sa re-création mimétique) au moyen d'une confrontation/succession de plans fixes; (...). Ce qui compte, c'est que soit présent à l'esprit le fait que les vignettes entretiennent entre elles des relations qui ne sont pas exclusivement de l'ordre du signifié de narration, mais qui travaillent, par-delà la fragmentation, à la mise en oeuvre d'une unité tant graphique et chromatique que dramatique." (2)

Il ressort des propos de Fresnault-Deruelle que la bande dessinée est une association d'images fixes dont l'effet de continuité évoque le mouvement (sans toutefois le reproduire, comme tente de la faire le cinéma); la plupart du temps, ces images contiennent des textes, eux-mêmes compris dans les ballons (ces derniers sont une spécifité de la B.D.).

---

1. P. Fresnault-Deruelle, Dessins et bulles, p. 10.
2. " " " , Récits et discours par la bande, p. 12.

La contiguité de ces plans fixes engendre des rapports d'opposition ou de confrontation à plusieurs niveaux: au niveau de la diégèse (succession et confrontation des plans selon l'histoire racontée), au niveau du montage (construction des séquences et liaisons entre elles), au niveau des multiples codes (codes de la perception, codes des lignes, des couleurs, etc.), etc. Compte tenu de cette pluralité des codes, le passage d'une vignette à l'autre ne s'opère pas exclusivement à partir du récit des événements; il s'effectue aussi et principalement à compter de la fusion de certains systèmes de signes.

La bande dessinée s'adressait particulièrement à un public adulte à ses premiers débuts. Son ouverture à un jeune public est un phénomène plus récent. Le développement de la B.D. s'est accompagné d'une diversification de ses fonctions. Profitant de l'engouement pour ce système sémiotique, le monde éditorial a commencé à l'exploiter, non seulement pour distraire (ce qui était sa fonction centrale), mais également et surtout pour des raisons didactiques. C'est ainsi, par exemple, que l'histoire de France a été produite sous forme de bandes dessinées.

## 2. ELEMENTS CONSTITUTIFS D'UNE BANDE DESSINEE.

La bande dessinée présente un récit contenu dans un texte et des images. Ces textes et images sont construits à partir de certaines techniques.

Dans toute bande dessinée, on décèle un scénario où sont mis en scène des personnages qui évoluent dans une situation donnée.

### 2.1 Le scénario.

Le scénario apparaît sous la forme d'une énigme à résoudre (quête d'un objet, quête amoureuse, recherche d'un coupable, etc.). Il nous décrit l'itinéraire plus ou moins compliqué du "héros", c'est-à-dire du personnage qui cherche à solutionner le problème (il est alors le sujet désirant, le sujet de l'action).

Le scénario de la bande dessinée développe quatre moments:

A) Une situation initiale:

La situation initiale instaure, dès le départ, un certain équilibre: elle présente les personnages et les campe dans un contexte spatial et temporel.

B) Complication ou déstabilisation de la situation initiale (mise en mouvement).

Ce deuxième moment est la rupture de l'équilibre initial. Un événement particulier vient déclencher le

processus transformationnel du récit. La mise en mouvement est en réalité l'amorce de l'action du récit.

C) Processus de réalisation (mouvement).

Afin de résoudre le problème (la déstabilisation de la situation initiale), le personnage principal accomplit une ou plusieurs actions (combat, sauvetage, expédition, etc.); il s'agit en quelque sorte de la performance du héros.

D) Constat de réalisation.

Ce dernier moment marque la fin de l'histoire. Il se peut qu'un personnage (ou même le narrateur) vienne souligner les exploits du héros (sanction, reconnaissance, approbation). Quoi qu'il en soit, il y a un rétablissement de l'équilibre.

Une grande partie du scénario est constituée par l'exploitation du processus de réalisation, c'est-à-dire le troisième moment.

## 2.2 Le cadre du scénario: le temps et l'espace.

Le temps et l'espace constituent le support de l'intrigue. Le temps se manifeste de différentes manières:

- la narration simplifiée: l'ordre des vignettes est chronologique.
- la narration parallèle: plusieurs actions sont menées de front.

- le flash-back: (retour en arrière): ces séquences nous mettent en présence de scènes antérieures à l'action qui se déroulent sous nos yeux. (1)

L'espace: il s'agit du ou des lieux désignés par le scénario.

## 2.3 Les personnages.

Le personnage est ici analysé dans une perspective greimassienne. Nous en proposons une étude plus détaillée dans le deuxième document intitulé "La bande dessinée: exercices de production". Toutefois, mentionnons que dans l'analyse actancielle greimassienne, le personnage est défini par la fonction qu'il occupe (d'où la notion d'actant) dans le récit. Ainsi, il peut être celui qui désire l'objet d'une quête (celui qui veut découvrir un trésor, sauver quelqu'un, retrouver un objet volé, etc.), celui qui aide le sujet désirant à obtenir ce qu'il recherche, celui qui s'y oppose, etc. Par ce type d'approche (insistance sur les fonction), le lecteur identifie comment les personnages, par leurs fonctions respectives, font évoluer le récit.

## 2.4 Le texte.

Le texte de la bande dessinée comprend:

---

1. P. Fresnault-Deruelle, Dessins et bulles, p. 75.

2.4.1 Le dialogue.

Le dialogue est l'ensemble des paroles qu'échangent les personnages.

Le dialogue est contenu dans un ballon dont la forme varie ainsi que les caractères du texte.

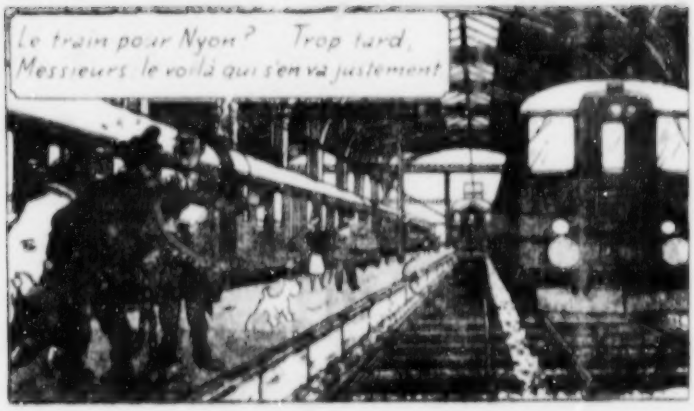
Généralement, le ballon renferme tous les signes linguistiques ou non, pouvant représenter des paroles, des idées, des rêves, des onomatopées, des idéogrammes.

En plus de contenir le dialogue, le ballon relie celui-ci au personnage à l'aide d'un appendice.

Les formes des ballons peuvent varier à partir:

- Des différents auteurs.

En voici deux exemples:



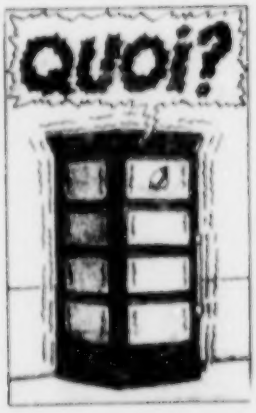

La bulle rectangulaire de Hergé.

La bulle relativement difforme de Greg.

- D'un ensemble de conventions.

Quand le personnage pense ou rêve, le ballon prend la forme d'un petit nuage, et l'appendice se découpe en une série de petites bulles.

Le contour de la bulle se présente en dents de scie lorsque le personnage élève la voix: cris de douleur, de colère, de surprise...




Ou lorsque le "son" parvient à travers un appareil comme le téléphone, la télévision ou la radio.

- Pour traduire un sentiment, un état d'esprit:

Comme le ballon qui s'effiloche pour bien montrer toute la froideur de la réplique d'un personnage.

Froideur

d'une réplique ... ou réplique par un interlocuteur glacé.

L'auteur fait intervenir des éléments comme:

- Cette banderole de fleurs pour exprimer le ton lyrique de la voix du personnage.

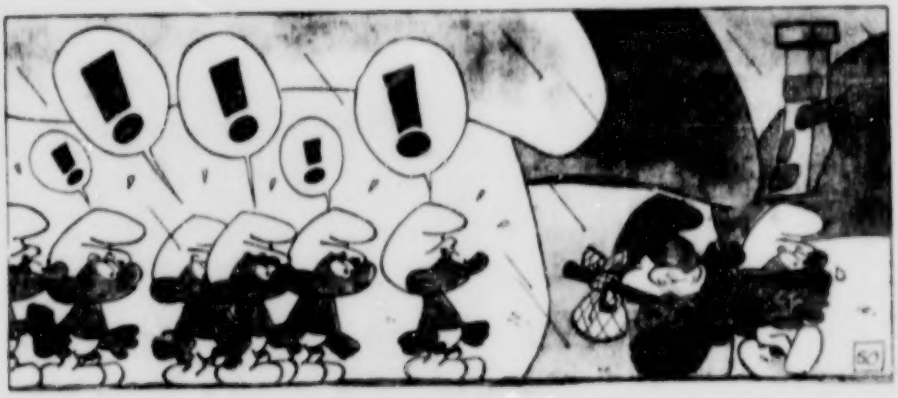
- Ou encore ce fond de couleur qui suggère la colère et les idées noires.

Les contenus des ballons

En plus de recevoir des dialogues, les ballons peuvent contenir:

- Des idéogrammes.

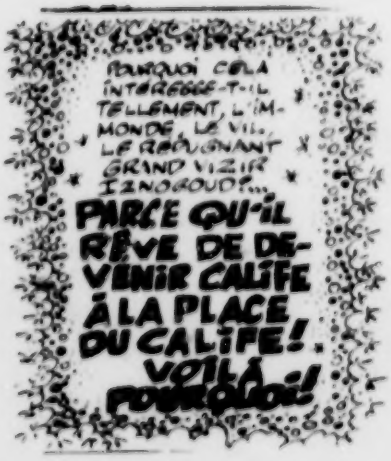
Les idéogrammes comprennent l'ensemble des signes qui représentent une idée, comme par exemple les points d'interrogation et d'exclamation pour exprimer la surprise.



2.4.2 Les commentaires ou récitatifs

Il s'agit de l'ensemble des explications ou des remarques du narrateur sur le récit.

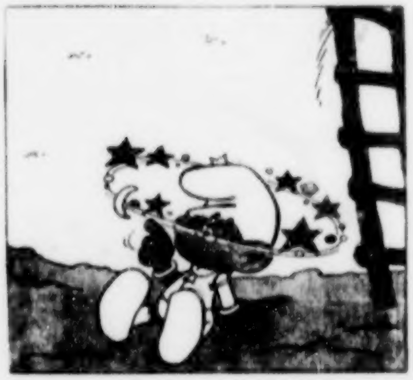
On les retrouve souvent au début du récit (pour situer l'action) ou encore à l'intérieur, pour apporter certaines précisions.

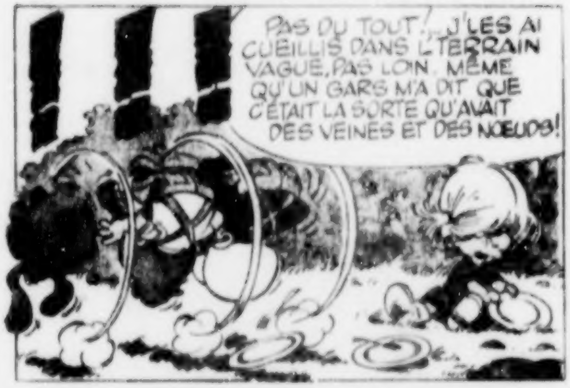


Les idéogrammes incluent la série des signes qui représentent la colère, comme le couteau, l'éclair, la tête de mort...

le bonheur, l'amour...

Les idéogrammes ne sont pas nécessairement enfermés dans les ballons: on les retrouve un peu partout à l'intérieur de la vignette.





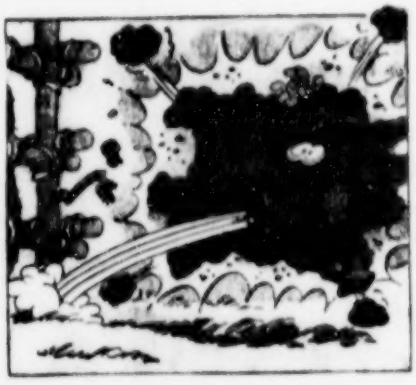

Des onomatopées

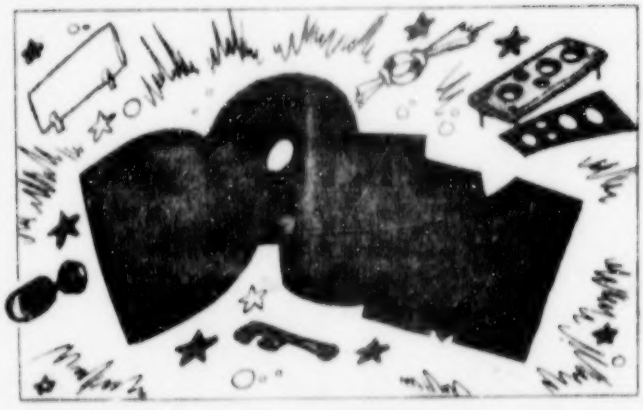
Les onomatopées sont constituées par l'imitation phonétique des sons.

Fresnault-Deruelle, parlant des onomatopées dit que:

> "Cette présence de lettres rouges ou noires circulant dans le dessin n'est pas sans poser quelques petits problèmes. Les onomatopées rivalisent en effet avec le reste de la vignette en devenant elles-mêmes dessin. ... Les lettres deviennent images."(1)

En voici quelques exemples:





1. J.P. Fresnault-Deruelle, Dessins et bulles, p. 37.

## 2.5 L'image.

L'image joue un rôle essentiel dans la bande dessinée. Le récit d'une bande dessinée se déroule dans une série d'images.

### 2.5.1 La vignette.

Dans une bande dessinée chacun des dessins pris isolément est une vignette.

La vignette est délimitée par un cadrage qui s'apparente généralement à des formes géométriques connues, comme:

- Le carré

Cette forme est celle qui est le plus fréquemment utilisée.

- Le rectangle horizontal

- Le rectangle vertical

- Le "L" horizontal ou vertical.

Le nombre de vignettes dans une bande peut varier de 1 à X, selon l'effet à produire.

Exemple 1: La bande à plusieurs vignettes pour illustrer la progression rapide d'une situation donnée.

Exemple 2: Bande à une seule vignette pour exprimer l'empleur de l'action.

La vignette peut, selon son cadrage, occuper plus ou moins de place sur la planche.

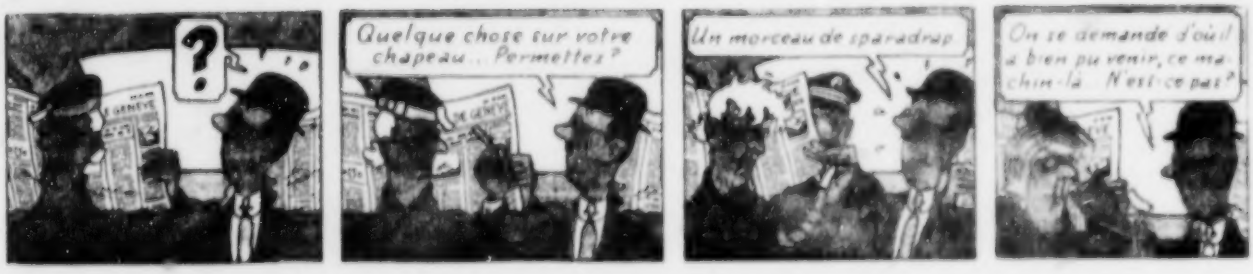
Elle peut même occuper une planche entière ou encore une partie de la planche, comme dans l'exemple qui suit:

2.5.2 La bande

La planche conventionnelle regroupe une série de bandes (ou strips).

On peut définir la bande comme étant une succession d'images distribuées de gauche à droite sur l'axe horizontal de la planche.

La bande la plus courante est composée de trois ou quatre vignettes comme dans les exemples suivants:



La bande constitue habituellement une partie du récit.

Tout comme la planche, la bande peut contenir une séquence narrative complète. C'est surtout dans les quotidiens qu'on peut observer l'exploitation de ce procédé.

# BLONDINETTE

Le Quotidien, jeudi,
10 septembre, 1981.

La ligne extérieure du cadrage de la vignette peut être:

Pleine ou continue

Brisée ou discontinue

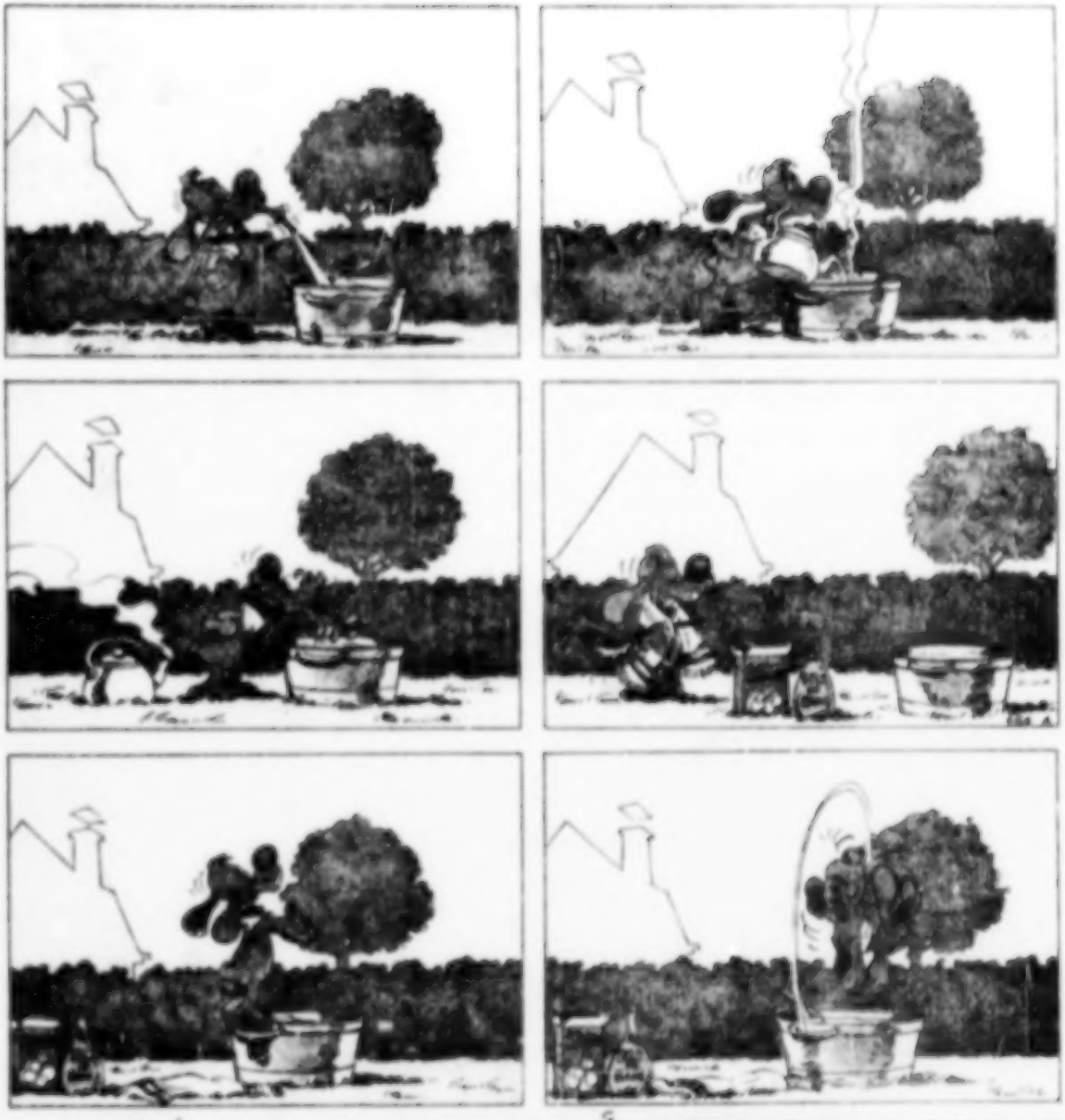
un dessin de suite

2.5.3 La planche.

La planche désigne une page complète de bandes dessinées. Dans un album, elle renferme habituellement une partie du récit. Mais elle peut contenir une ou plusieurs histoires entières.

Exemple: Voir page suivante.

CAUCHEMAR



Kaii!

ÇA VA PAS, NON? HURLER COMME ÇA EN PLEINE NUIT!!!
QUEL CAUCHEMAR ATROCE!!!

## 3. TECHNIQUES DE PRISES DE VUES.

La bande dessinée a emprunté au cinéma diverses techniques de prise de vue pour la composition des vignettes.

### 3.1 Le plan.

Le plan d'une vignette est caractérisé par le cadrage de l'image (la délimitation du dessin) et par l'importance donnée à son contenu (les choses et les personnages).

#### 3.1.1 Les plans généraux ou plans d'ensemble.

Ce sont ceux qui présentent l'ensemble d'un décor ou d'un paysage.

Pierre Fresnault-Deruelle fait une distinction entre les plans généraux et les plans d'ensemble. (1)

Plans généraux: ils présentent un paysage et y situent les personnages d'assez loin.

Plans d'ensemble: décors de grande dimension

---

1. P. Fresnault-Deruelle, Dessins et bulles.

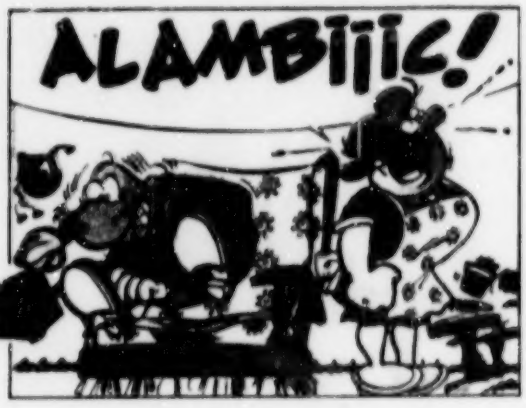
Plan général

Plan d'ensemble

3.1.2 Les plans moyens .

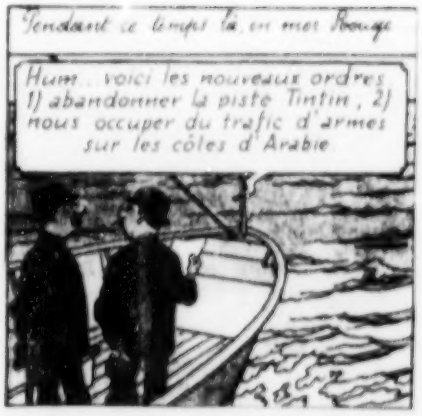
Ce sont ceux qui présentent des personnages en pied.

Alors qu'au cinéma, les plans moyens font nécessairement voir une partie du décor ou d'un paysage, dans la bande dessinée, le décor peut être absent ou présent.



3.1.3 Les plans américains.

Ce sont ceux qui présentent des personnages cadrés à partir des genoux.

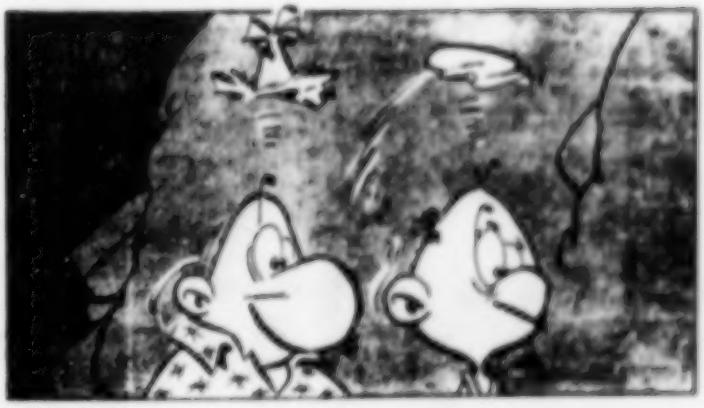



3.1.4 Les plans rapprochés.

Ce sont ceux qui présentent des personnages cadrés à partir de la taille.

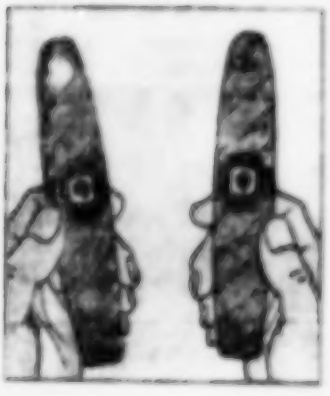
3.1.5 Les premiers plans.

Ce sont ceux qui présentent des personnages cadrés à partir des épaules.



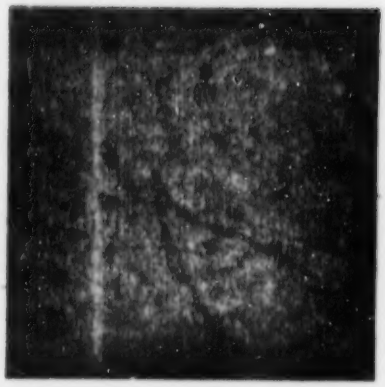
3.1.6 Les gros plans.

Ce sont ceux qui sont consacrés à un élément particulier (un objet, un visage, un pied, etc...)



3.1.7 Les très gros plans.

Il s'agit de ceux qui sont consacrés à une partie d'un visage ou d'un objet.



3.2 Le mouvement

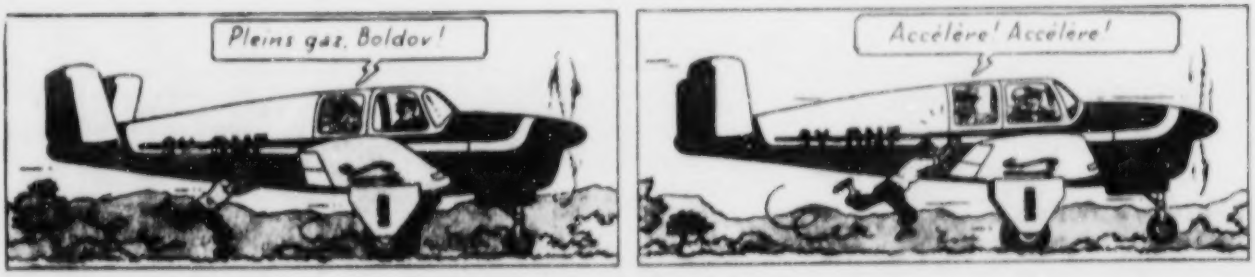
Au cinéma, le mouvement traduit un déplacement de la caméra par rapport au sujet filmé. Le graphisme de la bande dessinée arrive à rendre certains de ces mouvements.

3.2.1 Les travellings

Le travelling consiste en un déplacement de la caméra pendant lequel l'angle entre l'axe optique et la trajectoire du déplacement reste constant.

- Le travelling latéral.

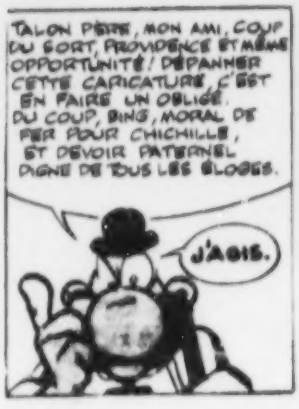
Son rôle est d'accompagner un personnage ou un objet en mouvement.




- Les travellings optiques (arrière et avant).

Ce mouvement s'exécute en deux temps pendant lesquels on fait varier la dimension d'un sujet donné.

On distingue deux types de travellings optique (ou zoom): le zoom arrière, et le zoom avant.



- <u>le travelling arrière</u>:

déplacement du regard vers l'arrière pour embrasser un ensemble plus vaste.

- le travelling avant:

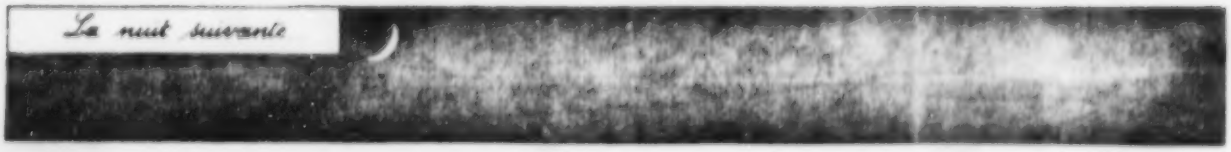
projection du regard vers le centre d'intérêt

Exemple 1:

Exemple 2:

3.2.2 Les panoramiques.

Panoramique horizontal: l'image s'allonge sur l'axe horizontal.



Panoramique vertical:

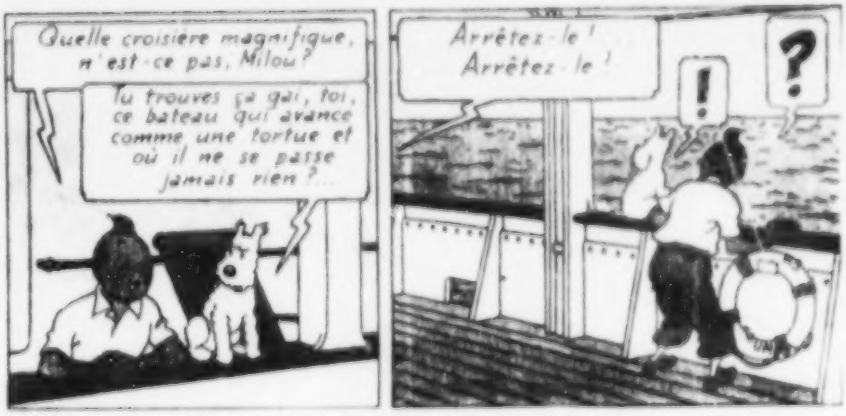
L'image s'allonge sur l'axe vertical.

3.2.3 Le champ/contre champ.

Ce mouvement s'exécute en deux temps:

1er temps: Le champ permet d'observer une portion d'espace.

2e temps : le contre-champ permet d'observer sur une autre image l'espace complémentaire.



## 3.3 Les angles de prise de vue.

Au cinéma, on arrive à modifier l'angle d'une prise de vue en faisant basculer la caméra sur son axe vertical ou transversal, afin d'obtenir certains effets spéciaux.

L'utilisation de cette technique est très présente dans la bande dessinée.

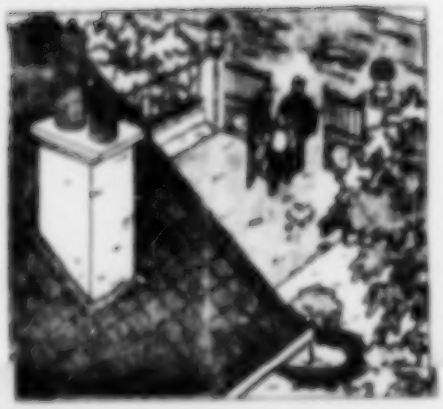
On y retrouve les angles suivants:

### 3.3.1 L'angle normal (ou angle plat).

- L'oeil est en face de l'objet à dessiner.

3.3.2 La plongée (prise de vue de haut en bas).

Projection du regard vers le bas, ce qui a pour effet de rapetisser ou d'écraser les personnages et les choses.



3.3.3 La contre-plongée (prise de vue de bas en haut).

Projection du regard vers le haut.

Légère contre-plongée

### 3.3.4 L'angle oblique ou cadrage penché.

Le regard bascule autour de son axe optique. Cette prise de vue peut être utilisée pour produire une impression de déséquilibre.

4. LA SEQUENCE.

La succession des vignettes et les relations qu'elles entretiennent entre elles forment des séquences. Il existe plusieurs formes de séquence (ou syntagme); Christian Metz, dans son texte sur la grande syntagmatique, a su répertorier les divers types de syntagmes rencontrés au cinéma. La plupart de ces syntagmes sont repérables dans la B.D.; nous allons donc énumérer les séquences susceptibles d'y être observées et nous les expliquerons en fournissant des exemples.

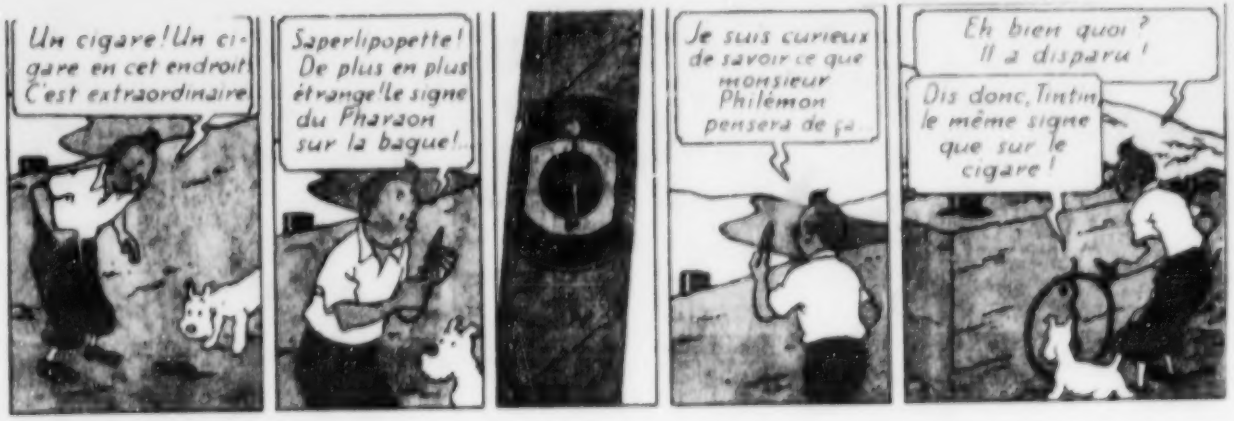
4.1 Le plan autonome (ou insert).

En réalité, il n'est pas un syntagme comme tel; il est le segment minimum de la B.D. n'étant constitué que d'une seule vignette. Le plan autonome est inséré à l'intérieur d'une séquence, généralement à des fins explicatives.

Dans le premier exemple, le plan autonome est une carte géographique expliquant le trajet que doit effectuer Tintin:

(suite de la bande à la page suivante)

Deuxième exemple: gros plan du cigare qui fournit de nouvelles indications pour la poursuite du récit.




4.2 Le syntagme descriptif.

Le syntagme descriptif est une forme de mise en situation. On nous présente un paysage en le fragmentant, sans qu'il y ait nécessairement une suite chronologique (on sent plutôt un rapport de simultanéité entre les vignettes).

Ce syntagme, on le voit, a une valeur descriptive; les images sont en rapport de coexistence spatiale. Par exemple on peut imaginer un syntagme descriptif contenant les vignettes suivantes:

Vignette #1: des collines
#2: une rivière
#3: quelques moutons
#4: un berger
#5: le ciel bleu.

# DES BARBELÉS SUR LA PRAIRIE

Vignette #1: le cow-boy et son troupeau

#2: un boeuf

#3: le cow-boy et son cheval

#4: son revolver

#5: le cuisinier

4.3 Le syntagme alterné.

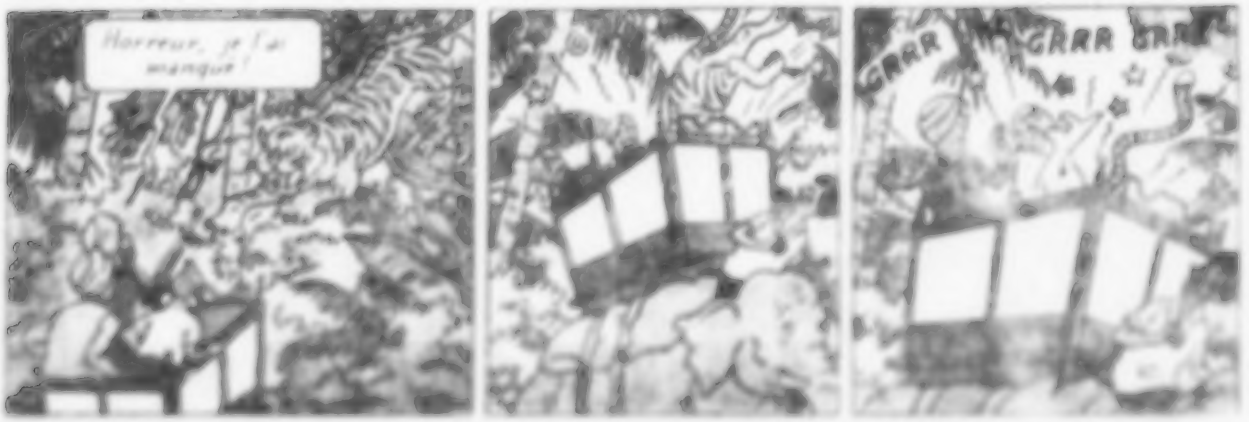
Ce syntagme est proprement narratif (les deux premiers ne racontent pas d'histoire comme telle). On y alterne deux ou plusieurs situations qui ont entre elles des rapports de consécution (ex: conversation téléphonique) ou de simultanéité (lorsqu'on peut dire: "Pendant ce temps").

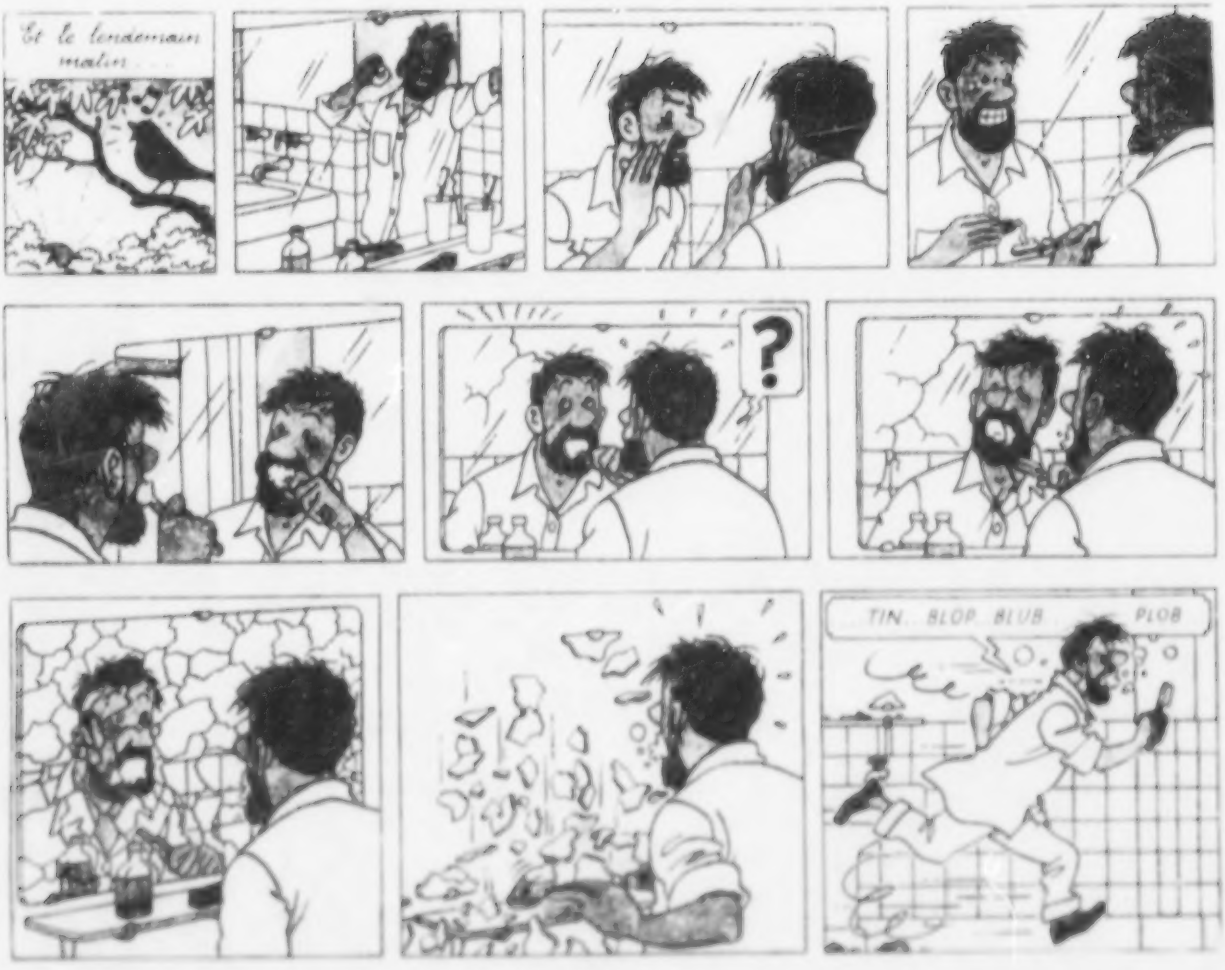
1er exemple: Alternance entre les interlocuteurs.

2ième exemple: Alternance entre les espions et l'espionné.

4.4 La scène.

Dans la bande dessinée, la scène peut correspondre à un montage très serré entre les vignettes, ce qui entraîne une grande illusion de continuité. Elle est une construction où il n'y a pratiquement pas de saute dans le temps (pas de hiatus diégétique). Dans les trois exemples qui suivent, on peut remarquer l'importance du geste au niveau de l'illusion de continuité.




Et le lendemain matin...
?
TIN... BLOP BLUB
PLOB

4.5 La séquence ordinaire.

Dans la séquence ordinaire on ne retrouve pas une continuité diégétique très serrée: les sautes dans le temps sont fréquents. Par exemple, on peut très bien nous montrer le départ et l'arrivée d'un personnage, sans nous présenter les étapes de son voyage.

Ici, il s'est tenu quelques années avant que cet outil apparaisse.

DES BARBELÉS ?!
DES BARBELÉS
SUR LA PRAIRIE ?!...

4.6 La séquence par épisodes.

La séquence par épisodes implique une série de raccourcis diégétiques qui évitent de prolonger inutilement le récit. Tout en respectant une certaine progression dans l'histoire, cette séquence nous présente les moments importants d'une situation donnée (telles les étapes marquantes d'une langue traversée dans le désert).

Voici une attente qui dure quatre saisons.

## BIBLIOGRAPHIE


1. BARTHES, R. "Introduction à l'analyse structurale des récit", dans Communications 8, 1966, pp. 1-27.

2. FRESNAULT-DERUELLE, P., Dessins et bulles, Bordas, Paris, 1972, 96 pages.

3. FRESNAULT-DERUELLE, P., Récits et discours par la Bande, Hachette, 1977, 253 pages.

4. GREG, Achille Talon: Mon fils à moi, Dargaud, 1970, 48 pages.

5. HERGE, Tintin: L'affaire Tournesol, Casterman, 1956, 62 pages.

6. HERGE, Tintin: Les cigares du Pharaon, Casterman, 1955, 62 pages.

7. MAZEL ET CAUVIN, Bouloulou et Guiliguili: Chasseurs d'ivoire, Dupuis, 1980, 46 pages.

8. METZ, C., "La grande syntagmatique du film narratif", dans Communications 8, 1966, pp. 120-124.

9. MORRIS, Lucky Luke: Sur la piste des Dalton, Dupuis, 1977, 46 pages.

10. MORRIS ET GOSCINNY, Lucky Luke: Des barbelés sur la prairie, Dupuis, 1977, 46 pages.

11. PEYO ET DELPORTE, Histoires de Schtroumpfs, Dupuis, 1976, 32 pages.

12. ROBA, Boule et Bill: Une vie de chien, Dupuis, 1977, 34 pages.